

# Causal Factors and effect of Internet Dependency Behavior of High School Students in Bangkok Metropolis\*

Wilailak Thongkambunjong\*\*

Orapin ChooChom\*\*\*

Pachongchit Intasuwan\*\*\*\*

Numchai Supparerkchaisakul\*\*\*\*\*

Received: December 9, 2010

Accepted: February 12, 2011

## Abstract

The purpose of this study was to develop the causal relation structural model among antecedents affecting high school students' internet dependency behavior. The study sample was 1,248 students by multi-stage sampling. Instruments for collecting data were 12 questionnaires ( $\alpha = 0.75$  to  $0.94$ ). Data was analyzed by descriptive statistics and LISREL. The results were as follows; 1) The causal relation structural model of high students' internet dependency behavior was modified to fit with the empirical data ( $\chi^2 = 22.87$ ,  $df = 16$ ,  $p = 0.12$ ,  $CFI=1$ ,  $GFI = 1$ ,  $RMSEA = 0.02$ ,  $CN = 1,608$ ). 2) Online gaming addiction behavior was directly negatively affected by self-control, self-esteem and influence of peer on suitable internet usage. Moreover, it was directly positively affected by controlling internet usage from family and loneliness. These variables together predicted online gaming addiction behavior at 34 percent. 3) Online chatting addiction behavior was directly negatively affected by self-control, influence of peer on suitable internet usage and modeling of parents with media consumption. In addition, it was directly positively affected by participation in suitable activities among peer. These variables together predicted online chatting addiction behavior at 22 percent 4) Appropriate learning behavior was directly negatively affected by online gaming addiction and online chatting addiction behavior. Also, It was directly positively affected by self-control, self-esteem, participation in suitable activities among peer and family relationship. It was indirectly negatively affected by 1) controlling internet usage from family and loneliness through online gaming addiction behavior 2) participation in suitable activities among peer through online chatting addiction behavior. It was indirectly positively affected by 1) self-control and influence of peer on suitable internet usage through online chatting addiction behavior and online gaming addiction behavior, 2) self-esteem through online gaming addiction behavior 3) modeling of parents with media consumption through online chatting addiction behavior. These variables together predicted appropriate learning behavior at 43 percent.

**Keywords:** internet addiction, internet dependency, online gaming addiction, online chatting addiction

\* Dissertation for the Doctor of Philosophy Degree in Applied Behavioral Science Research

\*\* Graduate Student, Doctoral degree in Applied Behavioral Science Research, Srinakharinwirot University

\*\*\* Assistance professor in Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University

\*\*\*\* Association professor in Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University

\*\*\*\*\* Association professor, Retired lecturer in Srinakharinwirot University

\*\*\*\*\* Lecturer in Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University

## ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของ นักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร\*

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง\*\*

อรพินทร์ ชูชม\*\*\*

ผจงจิต อินทสุวรรณ\*\*\*\*

นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 1,248 คนได้มาจากการสุ่มหลายขั้นตอน เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม 12 ฉบับ มีความเชื่อมั่นตั้งแต่ .75 - .94 และวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพรรณนาด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป และโปรแกรม LISREL ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบจำลองพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ( $\chi^2 = 22.87$ ;  $df = 16$ ;  $p\text{-value} = .12$ ;  $CFI = 1$ ;  $GFI = 1$ ;  $RMSEA = .02$ ;  $CN = 1,608$ ) 2) พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมอินเทอร์เน็ตในครอบครัวและความเหงา ตัวแปรสาเหตุนี้ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 34 3) พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมและการได้รับแบบอย่างจากผู้ปกครองในการรับสื่อ และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน ตัวแปรสาเหตุนี้ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้ร้อยละ 22 และ 4) พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และ สัมพันธภาพในครอบครัว พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากความเหงาและการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และตัวแปรสาเหตุนี้ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้ร้อยละ 43

**คำสำคัญ :** พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์ สนทนาออนไลน์

\* ปรินญาณพนธ์วิทยาศาสตร์คุณวุฒิบัณฑิต (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

\*\* นิติตระดับปริญญาเอกสาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

\*\*\* รองศาสตราจารย์ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

\*\*\*\* รองศาสตราจารย์ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

\*\*\*\*\* อาจารย์ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อเยาวชน อินเทอร์เน็ตมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิต การเรียนรู้ ตลอดจนการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล อีกทั้งการควบคุมเนื้อหาข้อมูลข่าวสาร และกิจกรรมที่เป็นประโยชน์และโทษที่ไหลเวียนอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากทั่วทุกมุมโลกกระทำได้อย่างยาก ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงเปรียบเสมือนดาบสองคมที่ทั้งให้คุณและโทษขึ้นอยู่กับเยาวชนผู้ใช้งาน สำหรับภัยทางอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนได้แก่ ภัยจากสื่อลามกอนาจาร ภัยจากการเข้าไปพูดคุยสนทนาออนไลน์ ภัยจากการค้าบริการทางเพศ ภัยจากการเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม (วิศรุต ตันติพงศ์อนันต์, 2548; อิทธิพล ปรีดีประสงศ์, 2543; วรพจน์ ช่างปั้น, 2551; จิตรตรี อนุสนธิ์, 2552)

ผลการวิจัยที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทยอายุ 15-24 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 1,556 คน พบว่าเยาวชนไทย ร้อยละ 73 ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 1-2 วันต่อสัปดาห์ โดยเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ 5 วันต่อสัปดาห์มีมากถึงร้อยละ 38 โดยมีเหตุผลในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูล เพื่อผ่อนคลายและบันเทิง เพื่อหาเพื่อนคุย และสื่อสารเข้ากลุ่ม (วิกานดา พรสกุลวานิช, 2550) และจากการทบทวนงานวิจัยหลายงานพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ส่วนใหญ่เป็นการใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่าใช้ในการหาความรู้ (รวิกรรณันต์ นันทเวช, 2550; ประภาพร ขวนปิยะวงศ์, 2549) โดยเฉพาะผู้ใช้ที่อยู่ในวัยเรียนมักจะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เป็น

ประโยชน์ และใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป (รวิกรรณันต์ นันทเวช, 2550) ดังนั้นจากจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นทุกปีในประเทศไทย ประกอบกับผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้ที่น่าเป็นห่วง ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของเยาวชน ในประเทศไทย การศึกษาการติดอินเทอร์เน็ตเริ่มขึ้นปี 2543 โดยจิตแพทย์และนักจิตวิทยาจากกระทรวงสาธารณสุขได้แสดงให้เห็นว่า ภาวะการติดอินเทอร์เน็ตได้เกิดขึ้นแล้วในประเทศไทย และจะมีความรุนแรงเพิ่มขึ้นตามการแพร่หลายของอินเทอร์เน็ต (ดวงใจ กสานติกุล, 2543) ในการศึกษาพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต นักวิชาการใช้คำว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ต หรือการติดอินเทอร์เน็ต สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ จะเรียกว่า พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Internet dependency)

งานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีไม่มากนัก และที่พบมักเป็นการศึกษาในปัจจัยทางลักษณะทางประชากร ปัจจัยบุคลิกภาพ ปัจจัยคุณลักษณะของสื่อ และปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม จึงมีปัจจัยอื่นที่สำคัญกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่ยังไม่ได้ถูกนำมาศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยพัฒนาแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ โดยศึกษาปัจจัยเชิงเหตุ และผลของการติดอินเทอร์เน็ต ในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว ได้แก่ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ และสัมพันธภาพในครอบครัว ปัจจัย สภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อน ได้แก่ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้

อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และ กิจกรรมเหมาะสม ที่ทำร่วมกับเพื่อน และปัจจัยภายในตัวบุคคล ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง ความเหงา การควบคุมตน และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา และศึกษาผลกระทบด้านการเรียนจากการติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งช่วยอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ละเอียดและครอบคลุมยิ่งขึ้นในเชิงพฤติกรรมศาสตร์

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อทดสอบแบบจำลองความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มีวัตถุประสงค์เฉพาะดังนี้

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อน ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยภายในบุคคล (การเห็นคุณค่าในตนเอง การควบคุมตน ความเหงา และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา) ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

### สมมติฐานการวิจัย

1. สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

2. แบบอย่างจากผู้ปกครองในการรับสื่อ มีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

3. การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว มีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

4. อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างเหมาะสมมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

5. กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนมีอิทธิพลทางลบกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตและมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

6. การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

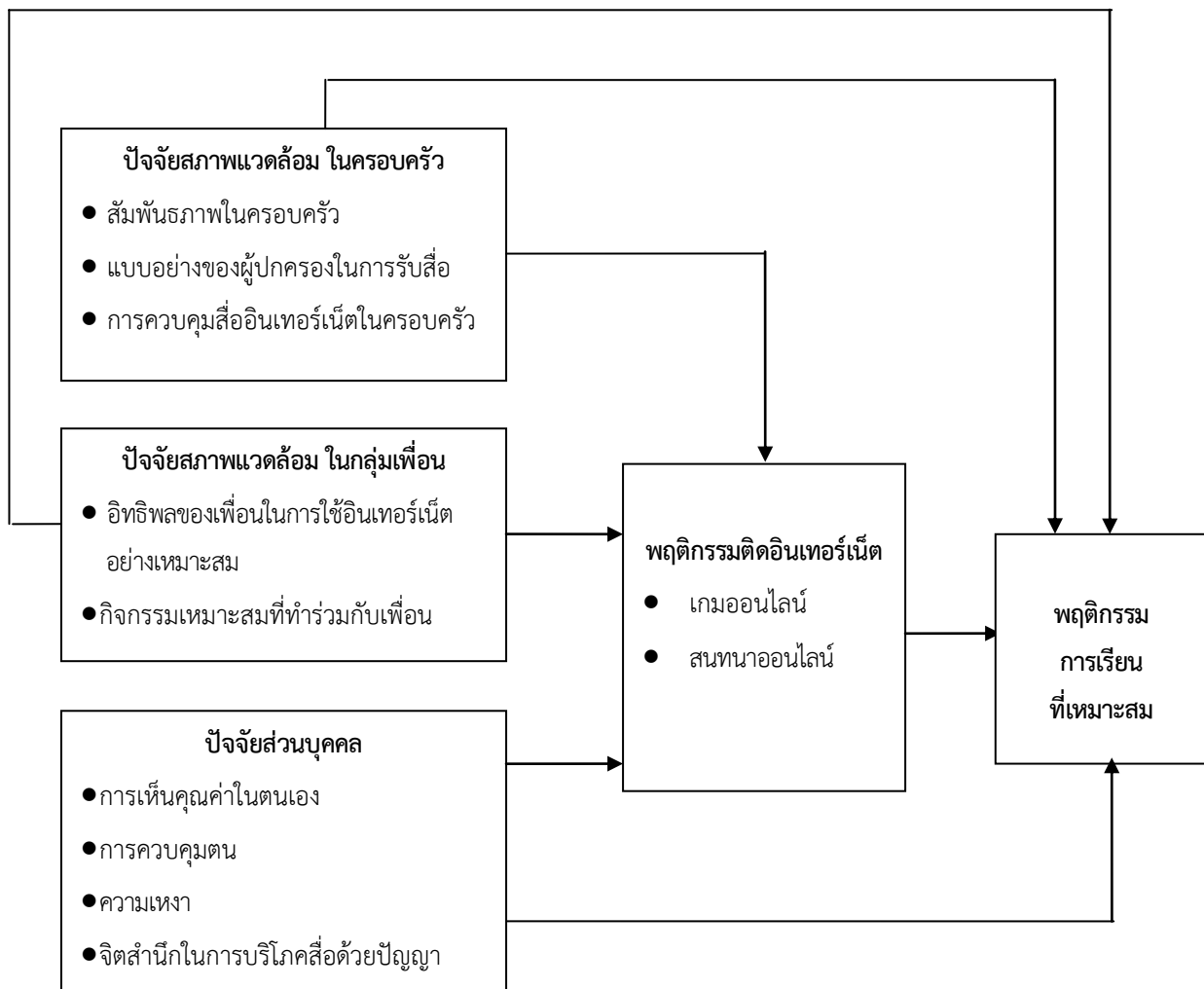
7. การควบคุมตนมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

8. ความเหงามีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

9. จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา มีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

10. พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม

ดังกรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3(ม.1-ม.3) ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 เขตการศึกษา 1, 2 และ 3 จำนวน 1,248 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และข้อมูล

การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม แบบสอบถามพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ แบบสอบถามพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม แบบสอบถามการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว แบบสอบถามแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ แบบสอบถามสัมพันธภาพภายในครอบครัว แบบสอบถามอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม แบบสอบถามกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน แบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบสอบถามความเหงา แบบสอบถามการควบคุมตน และแบบสอบถามจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา โดย

แบบสอบถามต่างๆ มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นชนิดความสอดคล้องภายในแบบแอลฟาทั้งฉบับของฉบับที่ใช้จริงอยู่ระหว่าง .750 ถึง .949

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

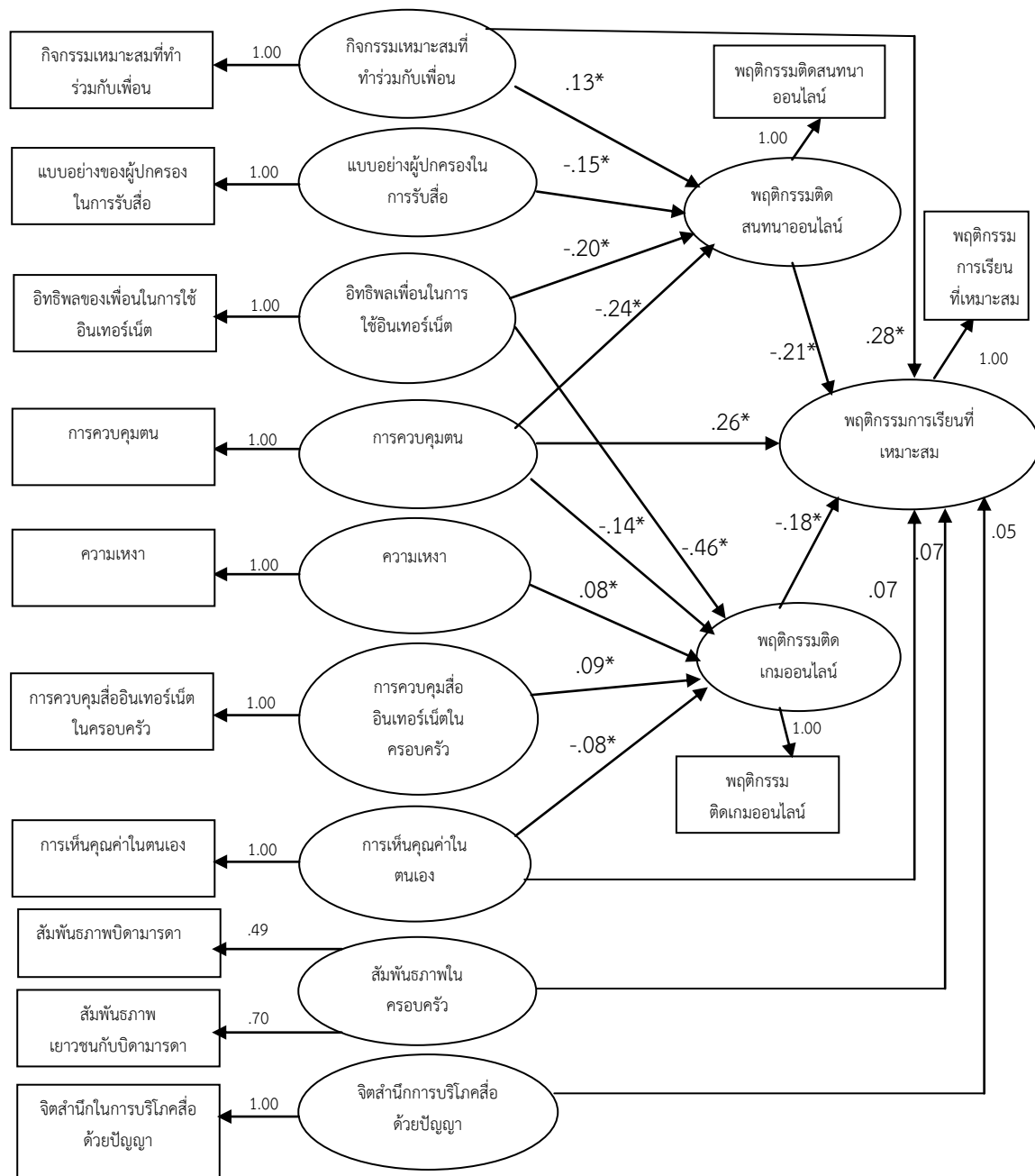
การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และการวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ เพื่อทดสอบสมมุติฐานใช้โปรแกรม LISREL

#### ผลการวิจัย

การศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมมาเป็นกรอบในการศึกษา เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมว่าเกิดจากปัจจัยภายในตัวบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อม ซึ่งถือได้ว่าเป็น การวิเคราะห์พฤติกรรมที่มุ่งศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมทั้งจากภายใน(ปัจจัยภายในตัวบุคคล) และภายนอก(ปัจจัยสภาพแวดล้อม) ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ตามแนวพฤติกรรมศาสตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยนำแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมารวมในการอธิบายพฤติกรรม การติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้แก่ แนวคิดการถ่ายทอดทางสังคม แนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง แนวคิดความว่าเหว แนวคิดจิตสำนึก และแนวคิดการควบคุมตน ตลอดจนผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยตัวแปรที่เป็นสาเหตุภายนอก ซึ่งเป็นสาเหตุทางด้านสภาพแวดล้อม (Environment) โดยจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำ

ร่วมกับเพื่อน และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และตัวแปรสาเหตุภายใน ซึ่งเป็นสาเหตุส่วนบุคคล (Personal) โดยจากการศึกษา แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้องได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง การควบคุมตน จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา และความเหงา สำหรับผลกระทบที่เกิดจากการติดอินเทอร์เน็ต ศึกษาตัวแปรพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้ผลการวิจัยดังนี้

1. แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตหลังจากการปรับแบบจำลองแล้ว (ภาพประกอบ 2) พบว่า มีค่าการทดสอบความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ยอมรับได้ทุกค่า โดยมีค่าสถิติไค - สแควร์ ( $\chi^2$ ) เท่ากับ 22.87, df = 16, p-value = .12; ค่า GFI = 1; ค่า RMSEA = .02; ค่า CFI = 1; ค่า SRMR = .01; ค่า CN = 1,608 ซึ่งค่าสถิติทุกค่าผ่านเกณฑ์ที่ใช้พิจารณา จึงอาจกล่าวได้ว่าแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และมีค่าอิทธิพลของตัวแปรสาเหตุที่ส่งผลต่อแต่ละตัวแปรผล ดังแสดงในภาพประกอบ 2 และตาราง 1



ภาพประกอบ 2 ผลการประมาณค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของแบบจำลอง



ตาราง 1 คะแนนมาตรฐานผลการวิเคราะห์อิทธิพลทางตรง อิทธิพลทางอ้อม และอิทธิพลรวมของตัวแปรสาเหตุที่ส่งผลต่อตัวแปรผล และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เชิงพหุคูณกำลังสองของตัวแปร (Squared Multiple Correlation:  $R^2$ )

ตัวแปรสาเหตุ	ตัวแปรผล								
	พฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์			พฤติกรรมติตเกมออนไลน์			พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม		
	อิทธิพล			อิทธิพล			อิทธิพล		
	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม	ทางตรง	ทางอ้อม	รวม
การควบคุมตน	-.24*	-	-.24*	-.14*	-	-.14*	.26*	.08*	.34*
ความเหงา	-	-	-	.08*	-	.08*	-	-.01*	-.01*
การเห็นคุณค่าในตนเอง	-	-	-	-.08*	-	-.08*	.07*	.01*	.08*
จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา	-	-	-	-	-	-	.05	-	.05
กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน	.13*	-	.13*	-	-	-	.28*	-.03*	.25*
อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ต	-.20*	-	-.20*	-.46*	-	-.46*	-	.13*	.13*
อย่างเหมาะสม									
สัมพันธภาพในครอบครัว	-	-	-	-	-	-	.07*	-	.07*
การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว	-	-	-	.09*	-	.09*	-	-.02*	-.02*
แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ	-.15*	-	-.15*	-	-	-	-	.03*	.03*
พฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์	-	-	-	-	-	-	-.21*	-	-.21*
พฤติกรรมติตเกมออนไลน์	-	-	-	-	-	-	-.18*	-	-.18*
$R^2$	22			34			43		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. พฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ คือ แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน โดยพบว่าพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน สำหรับตัวแปร

ในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ คือ การควบคุมตน โดยพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน ซึ่งตัวแปรทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ได้ร้อยละ 22 ทั้งนี้พฤติกรรมติตสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากตัวแปรการควบคุมตนมากที่สุด รองลงมา คือ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม

3. พฤติกรรมติตเกมออนไลน์ ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติต



เกมออนไลน์ คือ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว สำหรับตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ คือ การควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง และความเหงา โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากความเหงา ซึ่งตัวแปรทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 34 ทั้งนี้พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากตัวแปรอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมากที่สุด รองลงมา คือ การควบคุมตน

4. พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม คือ สัมพันธภาพในครอบครัว การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ โดยพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากสัมพันธภาพในครอบครัว ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ โดยผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม คือ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่าง

เหมาะสม โดยพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน ได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์

ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม คือ การควบคุมตน ความเหงา การเห็นคุณค่าในตนเอง โดยพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมตน และการเห็นคุณค่าในตนเอง พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการควบคุมตนผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากความเหงาผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ตัวแปรในกลุ่มพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตพบว่า พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ทั้งนี้ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว ปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อน ปัจจัยภายในบุคคล และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม ได้ร้อยละ 43 สำหรับพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมที่ได้รับอิทธิพลทางบวกจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำกับเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือ การควบคุมตน และได้รับอิทธิพลทางลบจากพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์

## การอภิปรายผล

1. พบผลไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ 1 ที่ตั้งไว้ โดยผลที่ได้พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางบวกโดยตรงต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมเท่านั้น ไม่พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเยาวชนแม้ว่าจะอยู่ในครอบครัวที่มีสัมพันธภาพดีหรือไม่ดีนั้น อาจไม่สำคัญเท่ากับการได้รับการถ่ายทอดจากครอบครัว ทั้งการอบรมเลี้ยงดูและการเป็นแบบอย่างให้เยาวชนมีพฤติกรรมที่เหมาะสม โดยครอบครัวเป็นตัวแทนการถ่ายทอดทางสังคมที่สำคัญ มีอิทธิพลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ อารมณ์ทัศนคติ และพฤติกรรม ที่ชัดเจนให้รู้ว่าสิ่งใดควรทำ สิ่งใดไม่ควรทำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวดี และปานกลาง (ร้อยละ 40.5 และ ร้อยละ 43 ตามลำดับ) มีเพียงร้อยละ 16.5 เท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี

2. พบผลเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยข้อที่ 2 โดยผลที่ได้พบว่า แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมติดสันทนาออนไลน์ และแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมต่อพฤติกรรมการเรียนอย่างเหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมติดสันทนาออนไลน์ ดังนั้นผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าหากนักเรียนได้รับการเป็นแบบอย่างของบิดามารดาในการรับสื่อมวลชนมากเท่าไรก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดสันทนาออนไลน์น้อยลง และมีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น จากผลการวิจัยที่พบในการศึกษาครั้งนี้ สามารถอภิปรายได้ว่า การเรียนรู้จากตัวแบบถือเป็นการเรียนรู้พฤติกรรมในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคม บิดา

มารดาถือเป็นผู้เป็นตัวแบบที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ชิดเด็ก ถ้าบิดามารดาเป็นแบบอย่างที่ดี เด็กก็จะซึมซับสิ่งที่เห็นไปในจิตใจนำไปสู่การนำไปปฏิบัติและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในอนาคต และห่างไกลจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับ งานตา วนิทนานนท์ (2545: 160) ที่ได้กล่าวถึงการที่บิดามารดาปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กกว่า เป็นการปลูกฝังอบรมเด็กด้วยการทำให้เห็น ซึ่งถือเป็นวิธีการปลูกฝังถ่ายทอดลักษณะทางจิตใจและพฤติกรรมที่ให้ผลดีมากกว่าการสั่งสอนโดยตรง และสอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่าเด็กจะเลียนแบบบิดามารดาในการเปิดรับสื่อมวลชนทั้งแบบอย่างที่เป็นพฤติกรรมเหมาะสมและไม่เหมาะสม งานวิจัยที่ศึกษาส่วนใหญ่พบผลการวิจัยว่าแบบอย่างพฤติกรรมของบิดามารดาที่แสดงออกในเรื่องการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนมีความสำคัญกับการเป็นแบบอย่างให้กับลูกเป็นอย่างยิ่ง และส่งผลต่อการมีพฤติกรรมการบริโภคสื่อที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในต่างประเทศ โดยพบว่าเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมการชมโทรทัศน์ของบิดามารดาทั้งจากการเลือกประเภทของรายการโทรทัศน์ และเวลาที่ใช้ไปกับการชมรายการโทรทัศน์ (Koolstra & Lucassen, 2004: 179)

3. พบผลไม่เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ 3 ทั้งนี้ผลการวิจัยที่พบว่านักเรียนที่พ่อแม่ควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในบ้านสูงจะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มากขึ้น อาจเนื่องมาจากการควบคุมดูแลจากการห้ามปรามและการจำกัดการใช้งานอย่างเดียวโดยไม่ได้มีการบอกเหตุผลจะทำให้เด็กเกิดความสงสัยและพยายาม ฝ่าฝืน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ งานวิจัยของอังศรา ประเสริฐสิน (2552) ศึกษาอิทธิพลของรูปแบบการ

อบรมเลี้ยงดูที่มีต่อพฤติกรรมรับสื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทย ผลการวิจัยพบว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตด้านบันเทิงทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และงานวิจัยของ บุปผา เมฆศรีทองคำ และอรุณฯ สิงห์สงบ (2552) ศึกษาสภาพการณ์ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย ผลการศึกษาข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่างในประเด็นเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตคือผู้ปกครองควรดูแลบุตรหลานพร้อมให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ดังที่ ว่า “พ่อแม่ต้องคอยสอดส่องดูแลว่าตอนนี้ลูก ๆ กำลังทำอะไรอยู่ แต่ไม่ควรถึงขั้นจับผิด ฝึกลงโทษการพูดคุยกับลูก ๆ อย่างเข้าใจถึงการเล่นเน็ต พวกเขาจะได้ไม่รู้สึกอึดอัดและไม่ปิดบังเรื่องที่เขาคิด เขาทำ” และงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) พบว่าผู้ติดเกมออนไลน์บางรายไม่สนใจ หรือให้ความสำคัญกับคำตักเตือนของผู้ปกครองมากนัก อาจจะประชดประชันด้วยการฝ่าฝืนคำสั่ง หรือจงใจเล่นเกมนานขึ้นกว่าเดิม อย่างไรก็ตามในบางรายอาจใช้วิธีแก้ปัญหาโดยหลีกเลี่ยงการให้ผู้ปกครองเห็น แต่ไปหาเวลาเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือเล่นเกมในเวลาที่ไม่ผู้ปกครองไม่ทราบแทน

4. พบผลเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยข้อ 4 สามารถอธิบายได้ว่า เพื่อนมีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตนของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เพราะวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่ต้องการอยู่ร่วมกับเพื่อน เพื่อให้เพื่อนยอมรับวัยรุ่นมักยึดเพื่อนเป็นแนวทางในการปฏิบัติและเป็นการแสดงความเป็นพวกเดียวกัน เพื่อนจึงมีอิทธิพลทั้งในด้านความคิด และการแสดงออก ในการใช้อินเทอร์เน็ตก็เช่นเดียวกันพบว่าเพื่อนมีอิทธิพลต่อเยาวชนในการใช้อินเทอร์เน็ตทั้ง

ในด้านที่ก่อให้เกิดผลดี และผลเสีย ซึ่งสอดคล้องกับ วันเพ็ญ พิศาลพงศ์ (2540: 195,196) ที่กล่าวว่าเพื่อนมีอิทธิพลต่อเด็ก โดยก่อให้เกิดการคล้อยตาม และการยอมรับเอาค่านิยม ความเชื่อ และความสนใจ แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าการคบเพื่อนร่วมวัยจะเป็นพฤติกรรมทางสังคมที่สำคัญยิ่งของวัยรุ่นแต่การคบเพื่อนก็มีทั้งคุณและโทษ โดยเพื่อนอาจเป็นผู้ที่คอยช่วยชี้แนะสิ่งที่มีประโยชน์ แต่ในมุมนักกลับกันเพื่อนก็อาจชักนำไปในทางเสื่อมถอยได้สอดคล้องกับ ผลวิจัยของ ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร และประทีป จินนี (2553) พบว่าการได้รับตัวแบบจากเพื่อน เป็นตัวแปรที่ทำนายพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณ์ญาณ และการได้รับตัวแบบจากเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณ์ญาณ ( $r = .37$ ) ซึ่งการได้รับตัวแบบจากเพื่อน หมายถึง การที่บุคคลได้เห็น หรือรับรู้การปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างจากเพื่อนในการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณ์ญาณ นอกจากนี้หากเยาวชนได้รับแบบอย่างที่ดีจากเพื่อนน้อย ก็จะส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสมด้วยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงกมล ทรัพย์พิทยากร(2547) ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาที่ได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่ดีน้อยเป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเป็นโทษ มากกว่าที่ได้รับแบบอย่างจากเพื่อนที่ดีมาก

5. พบผลสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยข้อ 5 บางส่วน สามารถอธิบายได้ว่า หากนักเรียนร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตมาก จะส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะติดอินเทอร์เน็ตมากขึ้นด้วย นอกจากนี้

ยังพบว่าแม้แต่กิจกรรมที่มีประโยชน์ในด้านการเรียนที่นักเรียนทำร่วมกับเพื่อน โดยพูดคุยปรึกษา ขอคำแนะนำเรื่องดังกล่าวผ่านการสนทนาออนไลน์ก็เป็นสิ่งกระตุ้นทำให้นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น และยาวนานขึ้นด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุปผา เมฆศรีทองคำ และ อรรยา สิงห์สงบ (2552)พบว่ากลุ่มตัวอย่างวัยแรกรุ่นถึงวัยรุ่นตอนกลาง และช่วงวัยรุ่นตอนปลายส่วนใหญ่ใช้ห้องสนทนาคุยกับเพื่อนร้อยละ 50.30และ 60.60 ตามลำดับโดยมีการพูดคุยสนทนาเรื่องเกี่ยวกับเพื่อนมากที่สุด รองลงมา คือ เรื่องการบ้านหรือรายงาน และผลการศึกษาด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึก ในประเด็นปัจจัยที่มีผลต่อการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต พบว่า เพื่อน เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพราะเพื่อนเป็นบุคคลที่มีความใกล้ชิดสามารถพูดคุยได้อย่างเปิดเผย และชอบที่จะทำตามเพื่อนเมื่อเพื่อนแนะนำโปรแกรมใหม่ ๆ ให้เล่นเพื่อที่จะสามารถเข้ากลุ่มคุยกับเพื่อนได้ และข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึกในประเด็นเกี่ยวกับสภาพการใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันพบว่าส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นคว้าหาข้อมูลในการทำรายงานส่งครู หรือในบางครั้งเมื่อไม่เข้าใจการบ้านที่ครูมอบหมายก็สามารถสอบถามเพื่อนผ่านทาง MSN ได้ ดังที่ว่า “ถ้าหนูไม่เข้าใจการบ้านที่ครูสั่ง หนูก็สามารถใช้ MSN ถามเพื่อนได้ตลอดเวลา ”

6. พบผลเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยข้อ 6 สามารถอภิปรายได้ว่า บุคคลที่เป็นผู้เห็นคุณค่าในตนเองสูง จะเป็นคนที่มีความมุ่งหวังต่อความสำเร็จ มีความพยายามและเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีความเข้าใจตนเอง มีเหตุผลในสิ่งที่คิดหรือกระทำ และสามารถควบคุมตนเองได้ดี ซึ่งคุณลักษณะสำคัญดังกล่าวนี้ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม

ในแนวทางที่พึงประสงค์ ทั้งพฤติกรรมในด้านการเรียนและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับ ยัง (Young, 1996) ได้อธิบายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตว่า เกิดจากการที่บุคคลรู้สึกว่าคุณค่าตนเองไม่มีคุณค่า และไม่พึงพอใจกับสิ่งที่บุคคลเป็นอยู่ การใช้อินเทอร์เน็ตจะเข้ามาเติมเต็มความต้องการที่บุคคลขาด โดยการหลบหนีเข้าสู่โลกเสมือนจริง ที่ไม่ต้องระบุตัวตน เมื่อโลกอินเทอร์เน็ตสร้างความรู้สึกเสมือนจริง ตอบสนองความต้องการ และสร้างความพึงพอใจให้กับผู้บุคคลได้ บุคคลก็จะใช้อินเทอร์เน็ตและใช้ในปริมาณนานขึ้น เพื่อหลีกเลี่ยงจากปัญหาหรือความไม่พึงพอใจในโลกของความเป็นจริง จนทำให้ติดอินเทอร์เน็ต งานวิจัยจำนวนมากพบว่าผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำจะมีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต (Kim, 2008; Yang & Tung, 2007; Ghassemzadeh, Shahraray, & Moradi, 2008) และในทางตรงกันข้าม พบว่าผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง จะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยงานวิจัยของ เนติมา กมลเลิศ (2549) พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 งานวิจัยที่ได้ศึกษาในประเทศเกาหลีของคิม และเดวิส (Kim & Devis, 2009) พบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับต่ำส่งผลทางตรงกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน งานวิจัยของประเทศเกาหลีพบว่าการเห็นคุณค่าตนเอง เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต (Cho & Lee, 2004)

7. พบผลเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัย ข้อ 7 สามารถอภิปรายได้ว่า การควบคุมตน เป็นการบังคับตนเอง ปรับปรุงตนเอง หรือจัดระเบียบพฤติกรรมของตนเอง เพื่อเป้าหมายของการจัดสร้าง

พฤติกรรมใหม่ที่น่าปรารถนา เพิ่มปริมาณพฤติกรรม และอนุรักษ์พฤติกรรมที่ดีมีประโยชน์ ตลอดจนการลดหรือจัดพฤติกรรมเดิมที่ไม่น่าปรารถนา ดังนั้นผู้ที่ควบคุมตนสูงทำให้มีแนวโน้มในการติดอินเทอร์เน็ตลดลง และมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยศึกษาเกี่ยวกับการควบคุมตน กับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการเรียน

การควบคุมตนเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยส่วนใหญ่พบว่า การควบคุมตนเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยพบว่าหากบุคคลมีการควบคุมตนต่ำ ก็จะส่งผลให้มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การติดอินเทอร์เน็ต การติดเกมออนไลน์ การติดการสนทนาออนไลน์ (Ryu & Kim, 2003; LaRose, Lin, & Eastin, 2003) และผลที่พบในทางตรงข้าม หากบุคคลมีการควบคุมตนอย่างเหมาะสมจะทำให้เป็นผู้มีพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ (ปราณี รอดจ้อย ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร และประทีป จินนี, 2553)

8. พบผลเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยข้อ 8 สามารถอธิบายได้ว่า เมื่อบุคคลเกิดความเหงาก็จะหันไปใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อชดเชยความรู้สึกหรือความสัมพันธ์ที่ตนเองรู้สึกขาด อย่างไรก็ตามการหลีกเลี่ยงจากความไม่พึงพอใจเป็นเพียงสิ่งที่เกิดขึ้นชั่วคราว เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตหยุดการใช้ (Log Off) ปัญหาในชีวิตจริงก็หวนกลับมา ทำให้เกิดความกดดัน อารมณ์ หงสาเพิ่มมากขึ้น เป็นสาเหตุให้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตบ่อยครั้งขึ้นและยาวนานขึ้น จนกลายเป็นผู้ติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อ การเรียน การทำงาน และสัมพันธภาพทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ ยัง (Young, 1998) พบว่าการใช้

อินเทอร์เน็ตเพื่อคลายเหงาของคนในวัยเรียนเป็นสาเหตุสำคัญที่นำไปสู่การใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากจนถึงขั้นติด และความเหงาเป็นปัญหาที่ทำให้คนหลบหนีจากชีวิตจริงเข้าสู่อินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่าความเหงาเป็นตัวแปรทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตในกลุ่มนักเรียน และความเหงาที่เกิดขึ้นของบุคคล สามารถพัฒนาไปสู่ความชอบในการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมออนไลน์ ซึ่งนำไปสู่ปัญหาการติดอินเทอร์เน็ต (Caplan, 2002) และงานวิจัยของ คิมและคิม (Kim & Kim, 2002) ที่พบว่าความรู้สึกโดดเดี่ยวทางสังคมสามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

9. พบผลไม่เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยข้อ 9 สามารถอธิบายได้ว่า ในการที่จิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญาไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอาจเป็นไปได้ว่ามีตัวแปรทางด้านจิตลักษณะที่พึงประสงค์ที่ส่งผลอย่างชัดเจนต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้ดีกว่า ตัวแปรจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา สำหรับงานวิจัยเรื่องนี้พบผลเพียงจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญามีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม และมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ( $r = .28, -.20$  และ  $-.13$  ตามลำดับ) ในงานวิจัยอื่นที่ศึกษาเกี่ยวกับจิตสำนึกที่มีต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์อื่น ๆ พบว่าจิตสำนึกในด้านที่พึงประสงค์เป็นลักษณะที่สำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและคุณภาพของเยาวชนโดยงานวิจัยของอรพินทร์ ชูชม อัจฉรา สุขารมณ์ และอุษา ศรีจินดารัตน์ (2547) ที่วิเคราะห์ปัจจัยทางจิตสังคมที่สัมพันธ์กับจิตสำนึกทางปัญญา และคุณภาพชีวิตของเยาวชนไทย



ผลการวิจัยพบว่าจิตสำนึกทางปัญญาซึ่งประกอบไปด้วยความฉลาดทางอารมณ์ จิตสำนึกการบริโภคด้วยปัญญา และจิตสาธารณะ มีอิทธิพลโดยตรงทางบวกต่อพฤติกรรมเอื้อสังคม ความสามารถในการแก้ปัญหา และคุณภาพชีวิต

10. พบผลเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยข้อ 10 สามารถอธิบายได้ว่า การที่นักเรียนใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตในการสนทนาออนไลน์ และเล่นเกมออนไลน์เพื่อความเพลิดเพลินมากเกินไปจะส่งผลกระทบกับเวลาในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียน การศึกษาหาความรู้ ซึ่งถือเป็นหน้าที่หลักของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของบุบผา เมฆศรีทองคำ และอรรยา สิ่งสงบ (2552) ศึกษาสภาพการณ์ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย ผลการศึกษาข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่างในประเด็นเกี่ยวกับผลกระทบ ด้านการศึกษาจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดผลเสีย คือ ทำให้ขาดความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง ไม่เรียนหนังสือ สนใจการเรียนน้อยลง ไม่มีเวลาในการทบทวนตำราเรียนจนบางครั้งต้องออกจากโรงเรียนกลางคันซึ่งเป็นผลมาจากการติดเกม และกระทบอื่น พบว่า เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานตลอดทั้งคืนทำให้ไม่มีสมาธิในการเรียนหนังสือในตอนเช้า สอดคล้องกับงานวิจัยของ งานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) พบว่ากลุ่มผู้เสพติดเกมใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลามากและส่งผลกระทบในแง่ลบอย่างเห็นได้ชัดต่อการเรียน โดยพบว่า มีการขาดการเอาใจใส่ต่อการเรียน มักสูญเสียสมาธิในการเรียนในห้องอย่างรวดเร็ว เห็นว่าการเรียนเป็นเรื่องยากเกินกว่าจะทำความเข้าใจ นำเป้าหมาย บางรายตัดสินใจหนีเรียนเพื่อเอาเวลาไปใช้ในการเล่นเกม นำมาซึ่งผลการเรียนที่ตกต่ำกว่าที่ควรจะเป็น

สำหรับงานวิจัยต่างประเทศพบว่า ผลวิจัยในประเทศไต้หวัน พบว่ากลุ่มผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านการศึกษา และกิจวัตรประจำวัน มากกว่ากลุ่มผู้ที่ไม่ได้ติดอินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Chou & Hsiao, 2000)

## ข้อเสนอแนะ

### การนำผลการวิจัยไปปฏิบัติ

1. โรงเรียนควรส่งเสริมกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางสร้างสรรค์ให้นักเรียนและเพื่อนได้กระทำความร่วมมือกัน อย่างไรก็ตามนอกจากจะส่งเสริมกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ ควรหากิจกรรมที่เหมาะสมอื่น ไม่เฉพาะส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเท่านั้น เช่น การแข่งขันกีฬา การแข่งขันตอบปัญหาวิชาการ ทั้งนี้การใช้งานอินเทอร์เน็ตมากเกินไป อาจนำมาซึ่งผลกระทบด้านอื่นได้

2. ผู้ปกครอง และโรงเรียนควรอบรมและปลูกฝังให้นักเรียนเป็นผู้มีความควบคุมตนเอง หรือมีวินัยในตนเอง และเห็นคุณค่าในตนเอง

3. ผู้ปกครองควรให้ความเอาใจใส่ และควรมีการส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว เพื่อให้เกิดความรัก ความเข้าใจ และความผูกพันในครอบครัว

4. ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ผู้ปกครองจึงควรเอาใจใส่ดูแล ทำความเข้าใจพูดคุย ใช้เหตุผล และให้คำแนะนำการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนมากกว่าการเข้าไปควบคุม และจำกัด การใช้งานอย่างเข้มงวด

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

1. ควรศึกษาเพิ่มเติมในกลุ่มตัวแปรปัจจัยสภาพแวดล้อมในโรงเรียน เช่น แบบอย่างของครูใน

การใช้อินเทอร์เน็ต การได้รับการสนับสนุนทางสังคม จากครู กิจกรรมภายในโรงเรียนที่ส่งเสริมการใช้ อินเทอร์เน็ต หรือตัวแปรทางจิตวิทยาที่สำคัญ เช่น เจตคติต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต การคิดอย่างมี วิจารณญาณ

2. ควรมีการศึกษาวิจัยการติดเกมออนไลน์ โดยแยกทำการศึกษาเจาะจงในเนื้อหาเกมออนไลน์ แต่ละประเภท โดยเฉพาะในเกมออนไลน์ที่เยาวชน ให้ความนิยม ดังเช่น เกมแแรกนารีอ็อก

3. ควรศึกษาตัวแปรกิจกรรมเหมาะสมที่ทำ ร่วมกับเพื่อน โดยศึกษาเฉพาะกิจกรรมที่ไม่สามารถ กระทำผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น การเล่นกีฬา การ ออกกำลังกาย การบำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคม การ ซ้อมดนตรี ฯลฯ เพื่อดูว่านักเรียนที่ทำกิจกรรม ดังกล่าวมากส่งผลให้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต มากขึ้นหรือน้อยลง

## เอกสารอ้างอิง

เนติมา กมลเลิศ. (2549). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อ*

*พฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต*  
*ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนในเครือคณะ*  
*เซนต์คาเบรียล เขตกรุงเทพมหานคร.*

วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (พัฒนศึกษา).

กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร.

ไชยรัตน์ พรหมบุตร. (2545). *ปัจจัยที่มีผลต่อ*

*พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นใน*  
*เขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.*  
*(สังคมวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย*  
*จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

งามตา วณินทานนท์. (2545). *การถ่ายทอดทาง*  
*สังคมกับพัฒนาการของมนุษย์. กรุงเทพฯ:*

*สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย*  
*ศรีนครินทรวิโรฒ.*

จิตรตรี อนุสนธิ์. (2552). *ความตระหนักถึงภัยจาก*  
*การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในอินเทอร์เน็ตของ*  
*นักเรียนมัธยม. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคม*  
*สงเคราะห์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย*  
*มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*

ดวงใจ กสานกุล. (2543). *จิตแพทย์ชี้ระดับแล้วโรค*  
*ติด "เน็ต" แนวโน้มผู้ป่วยมากขึ้น/คาเฟ่แหล่ง*  
*มั่วสุม. มติชน (2 มกราคม 2543: 17).*

ดวงกมล ทรัพย์พิทยากร. (2547). *ปัจจัยทางจิต*  
*สังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้*  
*อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.*  
*ภาคินพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนาสังคม). กรุงเทพฯ:*  
*สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.*

ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) *ที่ศึกษาพฤติกรรม*  
*และผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์*  
*ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา.*  
*วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (วารสารศาสตร์).*  
*กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์*  
*มหาวิทยาลัย.*

บุบผา เมฆศรีทองคำ และอรุยา สิงห์สงบ. (2552).

*สภาพการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและ*  
*เยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย.*

*รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ:*  
*สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ(วช).*

ประภาพร ขวนปิยะวงศ์. (2549). *ความเสี่ยงจาก*  
*การใช้อินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.*  
*(สังคมวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย*  
*จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*



- ปราณี จ้อยรอด ลัดดาวัลย์ เกษมเนตรและ  
ประทีป จินนี. (2553, มกราคม). ปัจจัยที่มีผล  
ต่อพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมี  
วิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขต  
กรุงเทพมหานคร. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*,  
16(1), 72-81.
- วรวิกรานต์ นันทเวช. (2550). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อ  
พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร.*  
วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (โสตทัศนศึกษา).  
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- วรพจน์ ช่างปั้น. (2551). *ความเต็มใจที่จะจ่ายของ  
ผู้ประกอบการสำหรับการป้องกันการใช้  
อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมของเด็กและ  
เยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร.* ปรินญา  
นิพนธ์ ศ.ม. (เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ). กรุงเทพฯ:  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วันเพ็ญ พิศาลพงศ์. (2540). *การถ่ายทอดทาง  
สังคมกับพัฒนาการของมนุษย์.* พิมพ์ครั้งที่ 3.  
กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์.
- วิกานดา พรสกุลวานิช. (2550). *แรงจูงใจและ  
พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน  
ไทย.* *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้า*,  
27(2), 29-41.
- วิศรุต ตันติพงศ์อนันต์. (2548) *การเกิดภัย  
อินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่น.* วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.  
(สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา). กรุงเทพฯ:  
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรพินทร์ ชูชม; อัจฉรา สุขารมณ์; และ อุษา ศรี  
จินดารัตน์. 2549. *การวิเคราะห์ปัจจัยทางจิต  
สังคมที่สัมพันธ์กับจิตสำนึกทางปัญญาและ  
คุณภาพชีวิตของเยาวชนไทย.* กรุงเทพฯ:  
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์.
- อัจฉรา ประเสริฐสิน. 2552. *อิทธิพลของรูปแบบการ  
อบรมเลี้ยงดูที่มีต่อพฤติกรรมการรับสื่อ  
อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทย.*  
กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษา และ  
จิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อิทธิพล ปรีดีประสงศ์. (2543). *รายงานการเสวนา  
ทางวิชาการเรื่อง การประทุษร้ายต่อสังคมบน  
เน็ต.* กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- Caplan, Scott E. (2002). Problematic  
internet use and psychological well-  
being: development of a theory-based  
cognitive-behavioral measurement.  
*Journal Computers in Human  
Behavior*, 18(5), 553-576.
- Cho, Y.R., & Lee, H.J. (2004). study on a  
model for internet of adolescents. A  
*Taehan Kanho chi Journal*, 34(1), 541-551.
- Chou, C. & Haiso, M.C. (2000). Internet  
Addiction, usage, gratifications, and  
pleasure experience – The Taiwan  
college students case. *Journal  
Comput. Educ*, 35(1), 65-80.
- Ghassemzadeh, Lily., Shahraray, Mehraaz.,  
& Moradi, Alireza. (2008). Prevalence  
of Internet Addiction and Comparison  
of Internet Addicts and Non-Addicts  
in Iranian High Schools. *Journal  
Cyber Psychology & Behavior*, 11(6), 731-  
733.

- Kim, Ho-Kyung & Davis, Keiat. (2009). Toward a comprehensive theory of problematic Internet use: Evaluating the role of self-esteem, anxiety, Flow, and the self-related importance of Internet activities. *Journal Computer in Human Behavior*, 25(2), 490-500.
- Kim, Jong-un. (2008). The Effect of a R/T Group Counseling Program on The Internet Addiction Level and Self-Esteem of Internet Addiction University Student. *International Journal of RealityTherapy*, 27(4), 4-12.
- Kim, S. & Kim, R. (2002). A Study of Internet Addiction: Status, Cause, and Remedies. *Journal of Korean Home Economics Association English Edition*, 3(1), 1-19.
- Koolstra, Cees M. & Lucassen, Nicole. (2004). Viewing Behavior of Children and TV Guidance by Parents: A Comparison of Parent and Child Reports. *Communications: The European Journal of Communication Research*, (29), 179-189.
- LaRose, Robert., Lin, Carolyn A., & Eastin, Matthew S. (2003). Unregulated Internet Usage: Addiction, Habit, or Deficient Self-Regulation?. *Media Psychology*, 3(5), 225- 253.
- Ryu, JA. & Kim, KW. (2003). *A study on Personal and Environment Variables Affecting Internet Addiction of Korean Adolescent*. Retrieved January 25, 2009, from <http://www.media-awareness.ca/english/teachers>.
- Yang, Shu & Tung, Chieh-Ju.(2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Journal Computers in Human Behavior*, 23(1), 79-96.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, (79), 899-902.
- Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychological & Behavior*. (1), 237-244.

